
PlayStation
Evergreen Avenue
エバーグリーン・アベニュー

さらに広がる「エバーグリーン・アベニュー」の世界

★電撃G's文庫

小説版「エバーグリーン・アベニュー」（仮）
表紙イラスト／moo　2001年9月25日発売予定　予価：580円（税別）

★電撃攻略王

「エバーグリーン・アベニュー」公式攻略ガイド＆ファンブック（仮）
電撃PlayStation特別編集　2001年9月13日発売予定　予価：1,400円（税別）

★CD

「エバーグリーン・アベニュー」キャラクターヴォーカルアルバム（仮）
2001年10月発売予定　価格未定

※その他、キャラクターグッズも各種イベント等にて発売予定。

・上記商品等の詳細につきましては、下記ホームページをご確認下さい。

メディアワークス　http://www.mediaworks.co.jp/
データム・ポリスター　http://www.datam.co.jp/
ブリッジ　http://www.vridge.co.jp/

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し、⏻（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 03278

CONTENTS



このたびは、"プレイステーション"専用ソフト
『エバーグリーン・アベニュー』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「解説書」をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、「解説書」は大切に保管してください。



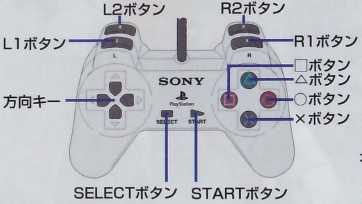
ストーリー
STORY

魔法や精霊の存在が、徐々に珍しくなりつつある時代…。
精霊界を治める精霊王が、交流の途絶えて久しい人間界を突然訪問すると言い出した。
その下準備を命じられた七人の精霊たちは、精霊王をもてなす人間側の代表者となる人物を探すべく、一足先に人間界へ送り込まれた。彼らがやってきたのは、大陸の北方ガーデングローブ地方に位置する小さな田舎町「メルデルビア」。
しかし、慣れない人間界で人探しがうまくゆくはずもない。
相談の末、精霊たちはまず人間界のことについて学ぶことにし、偶然出会った２人の人間にその教育係を頼んだ。
一人は、大きな屋敷で本を読んで暮らしてきたという、物静かな少年。
そしてもう一人は、貧乏な境遇で鍛えられた不屈の闘志で成り上がろうとしている少女。
それぞれに悩みを抱えるこの二人は、精霊たちの教育係の座を巡って激しく火花を散らすことになる。…はたして勝つのはどちらか？
そして、こんな二人に教えられるハメとなった精霊たちの運命は？
精霊王の来訪まで、あと半年…。

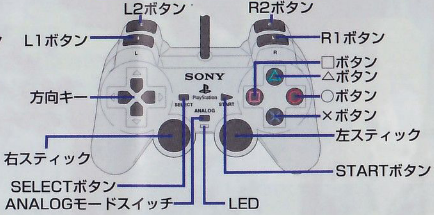
操作方法
HOW TO USE THE CONTROLLER



コントローラ



アナログコントローラ



※L2ボタン・R2ボタン・左スティック・右スティック・SELECTボタンは使用しません。

★操作方法

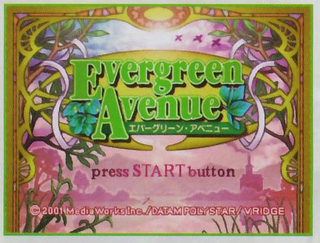
		スケジュール画面		ADV画面
方向キー	↑・↓	カーソルの移動		
	←・→	キャラクターのソート	カーソルの移動	——
○ボタン		決定		メッセージを送る
×ボタン		キャンセル		メッセージを一括表示
△ボタン		ポイント確認画面へ	——	メッセージをスキップ
□ボタン		データ管理画面へ	——	——
L1ボタン		——	ページ切り替え	——
R1ボタン		——	ページ切り替え	——
STARTボタン		ゲームの開始（タイトル画面）		



ゲームの進め方

START GAME





『エバーグリーン・アベニュー』は以下の手順でSTARTします。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器が"プレイステーション"本体に接続されているか確認してください。

"プレイステーション"本体に本作品のＣＤ-ＲＯＭを正しくセットし、本体の電源を入れるとオープニングムービーがスタートします（STARTボタンでスキップ可能です）。オープニングムービーが終わると、タイトル画面になります。STARTボタンを押してください。

タイトル画面のまま放っておくと、予告編ムービーが見られるのじゃ。
ゲームを始める前に、一度は見ておいた方が良いかもしれんのう。



ゲームメニューと設定

MENU AND OPTION





タイトル画面でSTARTボタンを押すと、データ管理画面に移ります。
最初からゲームをスタートしたい場合は、メニューから「New Game」を選択してください。
また、ここではゲームメニューのほか、ゲーム中のオプション設定が行なえます。各メニューの内容は以下の通りです。

【メインメニュー】

「Load」……………前回セーブしたデータを選んで、中断した所からゲームを再開します。
「Newgame」………ゲームを最初から始めます。
「Options」…………ゲームの各種設定を行ないます。オプションメニューへ移行します。
「Gallery」…………ゲーム中に見たグラフィックやエンディングを鑑賞することができます。(→P17)

【オプションメニュー】

「Speaker Type」…ＢＧＭのステレオ／モノラルを設定します。
「BGM Volume」…ＢＧＭのオン／オフを設定します。
「Voice Out」………音声のオン／オフを設定します。
「Message Wait」‥テキスト表示の速度を設定します。



ゲームの目的

PURPOSE

このゲームの目的は、半年という期間内でライバルと競い合いながら精霊たちを教育（育成）し、最終的に精霊たちに認めてもらうことです。
そのためにはまず、精霊たちを自分の手で教育し、彼らの知識を上げると共に自分への好感度も上げることが重要です。精霊たちは週末に実地訓練へ出かけて行ってポイントを稼いできますが、それは１ヶ月間（４週間分）蓄積され、月末にプレイヤーとライバルのうち自分が好きな方へその１ヶ月分のポイントを振り込んできます。プレイヤーはそうして精霊から毎月ポイントを貰っていって、最後にある一定の基準をクリアした上で、ライバルに勝たなければならないのです。
ただ、精霊の心は移ろいやすく、ちょっとした事でそっぽを向かれたり、ライバルの側へ寝返ったりします。精霊たちを自分に繋ぎとめておくためには、日々の育成を一緒に行なうことと、週末に会話をしたりお出かけに誘うことが重要になってきます。しかしお出かけに誘ってしまうと、そのキャラは代わりに実地訓練をお休みしてしまうのでポイントを稼いできてくれません。
ライバルに勝つには、自分についている精霊にポイントをうまく稼がせつつ、心変わりされないように注意しなくてはならないのです。相手の稼ぎ頭をお出かけに誘い、ポイントを稼がせないようにするという作戦もありますが、そんなことばかりしていると、反対に自分の稼ぎ頭を相手に奪われてしまうかも知れません。
とにかく、精霊たちはとても気まぐれなのです。彼らの心をつかむために一生懸命悩んでください。

主人公選択

SELECT CHARACTER





最初からゲームを始めるときには、まず自分の分身となる主人公キャラクターを選びます。
カタンとアイラという男女二人の主人公が用意されておりますので、どちらか好きな方を選んで決定してください。
選んだ主人公によって物語の視点が変わるため、それぞれ異なったストーリーを楽しめます。片方の主人公でエンディングまでいったら、次はぜひもう一人の主人公でプレイしてみてください。



選ばれなかった方のキャラクターは、ライバルキャラクターになるのじゃ。
ゲーム中では、ワシら精霊たちをめぐって、このライバルキャラクターと競争することになるぞ。
ちなみに選んだ主人公キャラクターの音声は、ゲーム中、導入部とエンディング以外は全てカットされておる。





導入部（ADV画面について）

PROLOGUE



主人公を選択し終わると、ゲームの導入部がスタートします。主人公が物語に関わるきっかけが描かれているので、最初のプレイの時にはしっかり読んでおきましょう。当然ながら、主人公によってこの導入部も異なります。



このような画面を総称してＡＤＶ画面と呼びます。この導入部のほか、ゲーム中のイベント発生時や週末の会話など、あらゆる場面でこのＡＤＶ画面が使われます。ときには選択肢が表示され、行動の選択を迫られる場合があります。
そのようなときには方向キーでカーソルを動かし、決定してください。



△ボタンを押すと、テキスト表示を早送りできるのじゃ。
一度見たシーンはもう読まないという横着者には、うってつけの機能じゃな。

スケジュール画面

MAKE OUT A SCHEDULE



日付
開始してから何ヶ月と何週目かを表します。

曜日ボード
平日は月曜から金曜までの５日です。

キャラクター
毎日誰を育成するかを決めます。

実行ボタン
予定を立て終えて実行ボタンを押すと実行画面へ移ります。



好感度
精霊の主人公とライバルに対する好感度を表します。

知識アイコン
知識のレベルによってアイコンが変わります。

知識
精霊の知識です。教育すると上がります。

獲得ポイント
実地訓練で、現在精霊が獲得しているポイントです。

育成の仕方

スケジュール画面では、月曜～金曜までそれぞれ誰を教育するか予定を立てます。曜日ボードを選んでからキャラクターを切り替え、毎日一人ずつ設定してください。全て予定を立て終えたら、実行ボタンを押してください。

精霊を育成（一緒に勉強）すると、その精霊の知識が上がり、自分に対する好感度が上がります。

キャラクターを育成する順番によって、効率が良くなる場合もあるらしいのじゃが…。いろいろ順番を変えて試してみるのも良いかもしれぬのう。





実行

平日処理

CARRY OUT





スケジュール画面で実行ボタンを押すと、実行画面に移ります。ここでは毎日ルーレットを止めることによってキャラクターを育成していきます。ボタンを押してルーレットを止めると、止めた場所によってどの程度育成がうまくいったかが決まり、4段階評価で表示されます。また、育成するキャラクターの好感度によってルーレットが回転する速さが変化します。

「COOL」極めてうまく育成が行なわれたことを示します。

「GOOD」育成がうまくいったことを示します。

「OK」普通に育成が行なわれたことを示します。

「BOO」育成が失敗したことを示します。

ルーレットのどこに止めたら育成がうまくいくかという「ツボ」は、キャラクターによって異なっておるのじゃ。ちなみに、ルーレットの色は、それぞれ地（黄）、水（青）、火（赤）、風（緑）を表しておる。育成する精霊が何を司っているかというのが、一つのヒントになるじゃろう。



平日処理

バッティング

BUTTING







【バッティング】

自分とライバルキャラクターが、同じ日に同じ精霊を育成しようとしていた場合、「バッティング」が発生します。

「バッティング」が発生すると、自分がルーレットを止めた後にライバルキャラクターがルーレットを回し、より良い位置で止めた方が、その日の精霊の教育権を得ることができます。同じ結果だった場合は、プレイヤーの勝ちとなります。



【お誘いイベント】

ゲーム中に、突然精霊の方からその日の予定変更や、日曜日の「お出かけ」の約束を求めてくるイベントが発生することがあります。これらのお誘いを断わると好感度が下がってしまいます。ただし「お出かけ」の場合には、いったん約束をしたにも関わらず日曜日に「お出かけ」に誘わなかったら余計嫌われてしまいます。よく考えてから答えましょう。



休日の行動

休日処理

HOLIDAY





休日となる土曜日と日曜日には、プレイヤーは特定の精霊を誘って会話や補習を行なったり、おでかけに誘ったりすることができます。キャラクターを選択した後、行動を選んで決定してください。

★約束（土のみ） GO

土曜のみ実行することができます。ここで約束をしておくと日曜日に確実に「お出かけ」に誘い出すことができます。

★補習（土・日） GO

特定の精霊に補習をつけることができます。実行後は平日の育成実行と同様に処理します。土・日の補習では知識のアップ量が平日の倍になります。

★会話（土・日） GO

特定の精霊のところへ会話をしに行きます。
好感度が上がり、場合によってはイベントが発生します。

休日処理

おでかけ

GO OUT FOR A WALK



★お出かけ（日のみ）

GO

日曜のみ実行することができます。キャラクターを町のどこかへ誘います。マップが表示されますので行きたい場所を選んで決定してください。ただし、すでにライバルキャラクターが約束をしていたり、気まぐれでお出かけしている精霊は選択することができません。日曜日に確実に誘い出したい場合は、あらかじめ土曜日に約束をしておくといいでしょう。



お出かけは、うまく行けば好感度を大幅にアップさせることができますが、まずい場所へ連れて行って受け答えを誤ると好感度が下がってしまうリスクがあります。また、お出かけに誘い出したキャラクターは実地訓練をお休みしますので、ポイントを稼いでできません。



ワシら精霊にはそれぞれ好きな場所というものがある。場所の選択も慎重に行なうことじゃな。お出かけの後の感想も重要じゃ。



週末の実地訓練結果

休日処理

PRACTICAL TRAINING



【実地訓練】

精霊たちはみな日曜に「実地訓練」のため町へ出かけます。ここで精霊たちは、それまでに学んだ人間界に関する知識をもとに、さまざまな行動をしてくるのです。精霊たちが行なってきた行動はその内容によってポイントに換算され、毎週蓄積されていきます。知識が有り、より良い行動をした精霊が高いポイントを稼いできます。ただし、日曜にプレイヤーキャラクターあるいはライバルキャラクターが「お出かけ」に誘った精霊については「実地訓練」はお休みの扱いとなり、その週のポイントは「0」になります。



【指導】

実地訓練から帰ってきた精霊を一人選んで、指導を与えることができます。正しくない行動をしてきた精霊に対しては怒らなければなりませんが、怒ると知識が上がる反面、好感度が下がってしまいます。

月末処理

月末の判定

MONTHLY JUDGEMENT



【月末評価】

月末になると精霊たちが集会を開き、それぞれがその月に実地訓練で獲得したポイントを、プレイヤーとライバルキャラクターのどちらか好感度の高い方へ振り込んできます（評価ポイント）。自分にポイントをくれる精霊をキープしつつ、いかにライバル側の精霊を自分側へ引っ張り込むかがこのゲームの鍵となります。
この画面では、その月に誰がどちらにポイントを振り込んだかという結果と、メニューで切り替えることによりそれまでの全ての累計を見ることができます。
なお、月末評価は1ヶ月目は発生しません。



プレイヤーキャラクターとライバルキャラクターの獲得ポイントの累計は、月末以外にも毎週確認することができます。スケジュール画面で△ボタンを押してください。そうするとこのポイント確認画面へ切り替わります。この画面の見方は、上の月末判定画面と同じです。



ゲーム中のセーブと設定

SAVE





ゲーム中にセーブをしたい場合は、スケジュール画面で□ボタンを押してください。データ管理画面に移行しますので、ここでメニューから「Save」を選択するとデータのセーブが行なえます。

また同時に、このデータ管理画面のメニューからデータのロードやオプション設定を行なうこともできます。詳しい内容は5ページを参照して下さい。



1つのメモリーカードに保存できるセーブデータは10個までじゃ。もしそれ以上必要な場合は、別のメモリーカードを用意してくれ。すまんのう。

ギャラリーモード
GALLERY





タイトル画面後のデータ管理画面のメニューで「Gallery」を選ぶと、このギャラリーモードへ移行します。ここでは、ゲーム中に見たＣＧとエンディングシーンが蓄積され、じっくりと鑑賞することができます。サムネールを選択し、決定してください。ＣＧの場合は通常のサイズで表示され、エンディングシーンの場合はシーンを読み込んでＡＤＶ画面へと移行します。



全てのＣＧを揃えるためには、主人公キャラクターや攻略対象の精霊を変えながら、何度もプレイせねばならん。
時間に余裕があったらぜひ頑張って欲しいが、最低限ワシのはおさえておくのじゃぞ？



CATAN ● カタン（主人公）



男：？？歳
大きな屋敷で本を読みながら孤独な時間を過ごしてきた少年。外の世界に慣れておらず、少々気弱でおとなしい性格。ただし、蔵書のおかげで知識は豊富。

IRA ● アイラ（主人公）



女：１７歳
気が強くて世渡りのうまい行動的な少女。両親を亡くし、現在は一人で生活している。玉の輿にのり上流階級へ成り上がるという野望を抱いている。

MERIL ● メリル（緑を司る精霊）



女：１４４歳
精霊の中でも比較的古い種族の一人で、見た目は１６才ぐらいだが実年齢はなんと１４４才。傲慢な性格でいつも偉そうな態度を取っているが、わがままは言わない。

FLASH ●フラッシュ（雷を司る精霊）



男：２３歳
精霊たちのリーダー的存在だが、言うことを聞いてもらえない苦労人。穏やかで優しく生真面目な性格だが、いったんキレると手がつけられない。

PIA ●ピア（花を司る精霊）



女：１３歳
精霊王の一人娘。周囲に甘やかされて育ったためか、世間知らずで人見知りが激しく、ワガママなところがある。無邪気で人を疑うことを知らない。

LUCIEL ●ルシエル（氷を司る精霊）



男：１９歳
ナンパで軽い男と見られがちだが実際は頭の回転が速い、理論派の天才。ただ、決して自分の本心を見せることはなく、何をたくらんでいるかわからない所がある。

ILUMINA

●イルミナ（月を司る精霊）



女：１６歳
落ち着きのある優しくおっとりした少女。包容力があり、彼女がいるだけで場が和む。おとなしい平和主義者だが、粘着気質な一面もある。

ASH

●アッシュ（炎を司る精霊）



男：１６歳
自分のやりたいように行動し、口よりも先に手が出てしまう困った少年。細かいことを考えるのが大の苦手で物事を深く考えずに行動することが多い。

FAY

●フェイ（風を司る精霊）



女：１７歳
気まぐれで、ありのままの感情を包み隠さず素直に表現する少女。サッパリとしたいわゆる性格で誰にでも気軽に話しかけてすぐに仲良くなれる。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。 NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（合）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



MEDIAWORKS

DATAM POLYSTAR

株式会社メディアワークス/株式会社データム・ポリスター
〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F
TEL03(5281)5563 http://www.datam.co.jp

SLPS 03278

Package Designer KAZUKO YOSHINO